



Colegio "Villa de las Flores" S.C.
"Ofreciendo una formación integral para toda la vida"
www.cvf.edu.mx



RG-SEC-02-03
VERSIÓN 6



PLAN DE CLASE/NOTA TÉCNICA NIVEL: SECUNDARIA

marzo

1.- NOMBRE DEL PROFESOR: Candy Castillo Hernández: 2° GRUPO: "A" "B"

2.- ASIGNATURA: COMPUTACION/ROBOTICA

| |
|-------------|
| 2A Lunes 27 |
|-------------|

3.- TRIMESTRE: 3°

| |
|--------------|
| 2B martes 28 |
|--------------|

4.- SEMANA: Del 27 al 31 de marzo

5.- TIEMPO: 50 minutos

6.- TEMA: TUPITUBE

7.- PROPÓSITOS: Aprender a desarrollar animaciones y películas de forma interactiva, sencilla y rápida.

8.- COMPETENCIA: Realizar una animación con imágenes, uso de las interpolaciones del movimiento, velocidad y efectos.

9.- APRENDIZAJE ESPERADO: Reconocer el proceso de diseño de animaciones utilizadas en tupitube e identificar las partes de la interfaz.

10.- CONTENIDOS: Pensamiento creativo, Identificación, análisis y seguimiento de instrucciones.

11.- RECURSOS: Nota técnica, libro GreenHAT.

12.- MATERIALES: Equipo de cómputo asignado en el aula de computación.

13.- IMPLEMENTACIÓN DE ACCIONES DEL P.E.M.C.

14.- INICIO:

Se dará inicio con la lectura de la practica TupiTube. Se proporciona practica digital al alumno.

15.-Desarrollo

Se realizará la practica L7TupiTube-Animaciones paso a paso

16. CIERRE:

Guardar el proyecto en su carpeta personal asignada en equipo de computo

17.- EVALUACIÓN: Autoevaluación () Coevaluación () Heteroevaluación (x)

Se evaluará la actividad realizada en el equipo de cómputo y la participación durante la clase con el objetivo identificar los problemas que existieran sobre el tema.

ACTITUDINAL: Cumple con su asistencia y participación

18.- TAREA:

No hay.



Colegio "Villa de las Flores" S.C.
"Ofreciendo una formación integral para toda la vida"
www.cvf.edu.mx



Pearson



UNIVERSITY OF
CAMBRIDGE



RG-SEC-02-03
VERSIÓN 6

PLAN DE CLASE/NOTA TÉCNICA

NIVEL: SECUNDARIA

marzo

- 1.- NOMBRE DEL PROFESOR: Candy Castillo Hernández: 2° GRUPO: "A" "B"
 - 2.- ASIGNATURA: COMPUTACION/ROBOTICA
 - 3.- TRIMESTRE: 3°
 - 4.- SEMANA: Del 20 al 24 de marzo
 - 5.- TIEMPO: 50 minutos
 - 6.- TEMA: DESAFIA TUS SABERES -Anime Animaciones TUPITUBE.
 - 7.- PROPÓSITOS: Poner en practica las herramientas de la aplicación Anime-Animaciones
 - 8.- COMPETENCIA: Pensamiento creativo, uso de la tecnología, pensamiento computacional.
 - 9.- APRENDIZAJE ESPERADO: Aplicar las herramientas de Anime-Animaciones.
 - 10.- CONTENIDOS: Pensamiento creativo, Identificación, análisis y seguimiento de instrucciones.
 - 11.- RECURSOS: Nota técnica, libro GreenHAT.
 - 12.- MATERIALES: Equipo de cómputo asignado en el aula de computación.
 - 13.- IMPLEMENTACIÓN DE ACCIONES DEL P.E.M.C.
 - 14.- INICIO
- Se dará inicio con la lectura de la introducción de la práctica.

| |
|--------------|
| 2A Martes 28 |
|--------------|

| |
|-----------------|
| 2B miércoles 29 |
|-----------------|

¡Desafía tus saberes!



Aplicaciones del PET reciclado

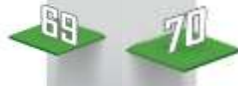
Uno de los factores que están facilitando el reciclaje del PET, es la variedad de aplicaciones y la demanda de este producto para la fabricación de textiles, láminas para fabricar cajas, flejes de productos voluminosos, envases para productos no alimentarios y alimentarios.

La escuela está iniciando un proyecto de reciclaje de PET, de los envases de bebidas que se venden en la cafetería. Para coordinar a la población estudiantil, la directora convocó a su grupo al diseño de una animación, con el fin de demostrar cómo las botellas se convierten en nuevos productos.

Para realizar la actividad, sigue estos pasos:

1. Revisa la siguiente página web:
<http://www.santitas.com/noticias/algo-bueno-y-diferente-ya-esta-reciclando-pet-mexico-mas-grande-mundo-881215/>
2. Investiga en fuentes confiables algunas formas de reutilizar el PET, por ejemplo:
 - a. Muebles
 - b. Envases
 - c. Arte
 - d. Láminas
 - e. Rollos
3. Selecciona una de ellas.
4. Abre el programa de **Animata**.
5. Con la información obtenida, realiza una **animación con imágenes** demostrando cómo el PET se convierte en el producto seleccionado.
6. Utiliza diferentes capas para insertar las **imágenes**.
7. Guarda la animación en formato de **SWF** con el nombre de PET.

Para promocionar la animación debes compartirla con tu comunidad estudiantil, por medio de un correo electrónico o directamente en tu salón de computación.

Lección

7 Animate-Animaciones

Integra tus conocimientos
Cuando completes el desafío presentado, responde:

¿Qué recursos tipo multimedia utilizaste para animar a tu proyecto?

¿Qué dificultades encontraste y cómo las superaste?

¿Cómo le gustaría mejorar el resultado de tu trabajo?

Autoevaluación

Coloca una ✓ en la columna que describa tus logros en la lección:

| Indicador | No pude hacerlo | Pude hacerlo con dificultad | Pude hacerlo sin dificultad |
|--|-----------------|-----------------------------|-----------------------------|
| Investigué sobre las aplicaciones del PET. | | | |
| Diseñé una animación con imágenes. | | | |
| Guardé el archivo en el formato solicitado. | | | |
| Colaboré con mis compañeros para organizar la información. | | | |

16. CIERRE:

Guardar el proyecto en su carpeta personal asignada en equipo de computo

17.- EVALUACIÓN: Autoevaluación () Coevaluación () Heteroevaluación (x)

Se evaluará la actividad realizada en el equipo de cómputo y la participación durante la clase con el objetivo identificar los problemas que existieran sobre el tema.

ACTITUDINAL: Cumple con su asistencia y participación

18.- TAREA:

No hay.



Colegio "Villa de las Flores" S.C.
"Ofreciendo una formación integral para toda la vida"
www.cvf.edu.mx



RG-SEC-02-03
VERSIÓN 6

PLAN DE CLASE/NOTA TÉCNICA NIVEL: SECUNDARIA

marzo

1.- NOMBRE DEL PROFESOR: Candy Castillo Hernández: 2° GRUPO: "A" "B"

2.- ASIGNATURA: COMPUTACION/ROBOTICA

3.- TRIMESTRE: 3°

| |
|--------------|
| 2A MARTES 28 |
|--------------|

4.- SEMANA: Del 20 al 24 de marzo

| |
|--------------|
| 2B jueves 30 |
|--------------|

5.- TIEMPO: 50 minutos

6.- TEMA: Secuencias fotográficas para diseño WEB.

7.- PROPÓSITOS: Aprender a diseñar recursos de una forma sencilla y rápida como un verdadero profesional.

8.- COMPETENCIA: Colaboración, Pensamiento crítico, pensamiento computacional.

9.- APRENDIZAJE ESPERADO: Identificar la forma de distribución de imágenes en forma de secuencia generando una película, conocer las cualidades de la línea de tiempo animate, identificar los formatos de proyectos creados.

10.- CONTENIDOS: Identificación y análisis.

11.- RECURSOS: Nota técnica, carpeta GreenHAT , proyector

12.- MATERIALES: Equipo de cómputo asignado en el aula de computación.

13.- IMPLEMENTACIÓN DE ACCIONES DEL P.E.M.C.

14.- INICIO:

Se dará inicio con la lectura de la practica.

15.-Desarrollo:

Se inicia con la practica L8TupiTube-Secuencias fotográficas para diseño web, práctica que se le proporciona al alumno de forma digital.

16. CIERRE: Guardar el proyecto en su carpeta asignada.

17.- EVALUACIÓN: Autoevaluación () Coevaluación () Heteroevaluación (x)

Se evaluará la actividad realizada en el equipo de cómputo y la participación durante la clase con el objetivo identificar los problemas que existieran sobre el tema.

ACTITUDINAL: Cumple con su asistencia y participación

18.- TAREA:

No hay.

